

РОЛЬ АДАПТИВНЫХ РОЛЕВЫХ ОБУЧАЮЩИХ ИГР В ОБРАЗОВАНИИ

Хайров А.В.

(г. Волгоград, Волгоградский государственный технический университет)

sasha-hairov@mail.ru

THE ROLE OF ADAPTIVE ROLE TRAINING GAMES IN EDUCATION

Khayrov A.V.

(Volgograd, Volgograd State Technical University)

Annotation. At present, the paradigm of education in Russia is completely changing. More and more attention is paid to information technologies in the educational process at different levels. The use of educational games in education has a special role. Increasingly popular were the use of adaptive learning role-playing games, which aim to teach the child the necessary skills in a completely new form for him.

Keywords: Adaptive, teaching, process, game, education.

Использование игр в обучающем процессе. Использование игр в обучающем процессе имеет огромное значение. Особую роль играют обучающие игры, которые были введены в педагогическую практику в 70-е года XX века. Важно отметить, что обучающие игры в образовательном процессе выполняют следующие функции[4]:

- формирование определенных навыков и умений;
- развитие мышления учащихся;
- развитие коммуникативных навыков.

Первая функция, называемая инструментальной, основана на использовании игровых упражнений; вторая функция - гностическая - рассматривает по большей части именно дидактические игры, а третья - социально-психологическая функция - находит свое отражение в ролевых играх.

Как и все образовательные средства, обучающие игры должны отвечать определенным требованиям, чтобы стать эффективным механизмом обучения[4]:

- обучающие игры должны отвечать поставленной цели обучения;
- обучающие игры должны опираться на практическую педагогическую ситуацию;
- обучающие игры, перед тем как будут введены в обучающий процесс, должны обозначить аспекты психологической подготовки участников игры;
- обучающие игры должны содержать в себе элемент творчества для активизации познавательных процессов учащихся.

Переход к адаптивным ролевым обучающим играм. Но с развитием системы образования, развивается и обучающая система, поэтому появились адаптивные ролевые обучающие игры. Если посмотрим на суть адаптивной ролевой обучающей игры, то она подразумевает под собой форму воссоздания предметного и социального содержания деятельности. Также могут быть смоделированы определенные отношения, характерные для изучаемого предмета и темы, к примеру. Более того, одной из основных черт данного аспекта такой игры является отсутствие определенной структуры. Адаптивная ролевая обучающая игра предполагает собой полную импровизацию. Выбор тематики, безусловно, зависит от того, какие цели стоят перед преподавателем, и какие воспитательные задачи он хочет решить[4].

Перейдем к тому, что адаптация в ролевых играх требует разработки нелинейного сценария. Игра должна показывать различные сценарии, в зависимости от того, какой путь будет выбран при прохождении игры. Должны быть множественные развилки, чтобы было множество путей выигрыша и обучения. Именно поэтому существуют определенные модели адаптации, одна из которых модель AKSI, предполагающая то, что процесс обучения в обучающей игре может быть представлен как последовательность обучающих действий, выполняемых в игровом контексте. Игровой контекст может быть совершенно разным: решение

задач, выполнение теста, чтение блока и др. Результатом выполнения такой игры по этой модели может стать получение новых знаний по определенным темам предметной области, либо развитие определенных навыков. Знания и навыки, накапливаемые игроком в процессе игры, в совокупности представляют собой текущие результаты обучения[2].

Пример адаптивной ролевой обучающей игры по модели AKSI. Теперь перейдем непосредственно к примеру, адаптивной ролевой обучающей игры по модели AKSI.

Одна из основных проблем в современной школе — низкая мотивация к процессу обучения. Но при этом дети проявляют стабильный интерес к компьютерным играм. Как показывает мировая практика, для повышения мотивации к обучению нужно применять принципы геймификации, то есть использовать игровые методики. Именно этот метод и решили заложить в основу проекта «Облачная школа». «Облачная школа» — это электронная образовательная интернет-платформа для учеников и учителей. «Облачной» школа названа потому, что абсолютно все данные, необходимые для обучения, — задания, система оценок — хранятся на сервере. Пользователю достаточно просто зайти в интернет и авторизоваться. Никакого дополнительного программного обеспечения не требуется. [3]

В 2016 году стало известно, что в Стерлитамаке создали инновационную образовательную систему под названием «Облачная школа». Данный проект получил грант Министерства образования Республики Башкортостан за инновативную научно-образовательную платформу электронного обучения. Она рассчитана на изучение математики и сопутствующих наук в нелинейном режиме - можно набирать минимальное определенное количество очков и переходить на следующий уровень, а также можно и возвращаться назад для дальнейшего обучения.

Данная платформа предназначена не только для учеников, но также и для следующих категорий населения[5]:

- учащиеся и дошкольники;
- родители;
- организаторы курсов;
- учителя;
- партнеры.

Если смотреть на то, для чего она служит учащимся и дошкольникам, то здесь проект «Облачная школа» позволит в игровой и нескучной форме учиться математике и зарабатывать поощрительные бонусы, которые затем можно будет потратить на свои нужды в одном из развлекательных центров города Стерлитамак. Очень важна данная платформа и для родителей, так как они могут всецело контролировать процесс обучения, так как они смогут следить за успехами своих детей в освоении дисциплины. Подчеркнем, что на сайте введена балльная система: каждое задание «весит» определенное количество баллов, которое показано под каждым пунктом. К примеру, чтобы пройти разделы «Линии» или «Многоугольники», необходимо 100 баллов - и тогда перед вами открывается новый уровень[1].

Безусловно, уровень доступа на последующий уровень составляет не 100 баллов, а меньше (для каждого уровня это свое значение), но все же тогда уровень не будет подсвечен зеленым цветом как полностью пройденным. Именно так родители могут контролировать, прошел ли ребенок весь уровень или нет.

Очень важна данная обучающая платформа и различным партнерам проекта, которые налаживают связи, ведь было отмечено выше, что баллы, накопленные в игре, учащиеся могут потратить в развлекательном центре. А в настоящее время количество партнеров «Облачной школы» только пополняются, что обуславливает еще большую популярность.

Значение ИТК в образовании. В настоящее время большое значение имеют использование ИКТ в образовании согласно ФГОС, поэтому переход на более интерактивное обучение является плюсом как для ученика с учителем, так и для учебного заведения, что покажет его инновационность. Отметим, что в Южной Корее, к примеру, уже на 60% образование

осуществляется через электронные платформы, поэтому образовательная платформа «Облачная школа» должна быть внедрена в учебный процесс[3].

Тем более, учителя и организаторы курсов имеют прекрасную возможность создать свою авторскую программу по обучению любому предмету. «Облачная школа» создана для обучения математике, но с точки зрения информатики и программирования, данная система может быть использована на любой предмет, чем и воспользовался учитель школы № 12 г. Стерлитамак, который создал на базе данной платформы «Облачную школу», только не для изучения математики, а для изучения башкирского языка.

Для учителей это, в первую очередь, рост квалификации, возможность формировать авторский учебный контент, повышение успеваемости подопечных. На базе нашей платформы учителя смогут разрабатывать свои собственные курсы и открывать к ним общественный или частичный доступ. Кроме того, в новой системе учитель сможет проходить повышение квалификации в электронном режиме. Система удовлетворяет всем требованиям ФГОС общего образования. Проблема лишь в одном — все привыкли к индустриальной модели образовательного процесса. И новые модели обучения воспринимают с трудом. Дело в стереотипах, от которых достаточно сложно избавиться. Но мир не стоит на месте, и будущее именно за электронным образованием. На сегодня новая платформа уже функционирует. Для учеников она бесплатная[5].

Вывод. Таким образом, можно сделать вывод, что в настоящее время полностью меняется парадигма образования в России. Все большее внимание уделяется информационным технологиям в образовательном процессе на разных ступенях. Нарастающей популярностью стали пользоваться адаптивные обучающие ролевые игры, которые ставят своей целью обучить ребенка необходимым навыкам в совершенно новой для него форме. «Облачная школа» является обучающей платформой нового поколения, причем это является качественным фактором обновления образовательной системы в конкретном городе, хотя данные системы внедряются в обучающий процесс уже по всей стране. Возможно, скоро в России будет господствовать система электронного обучения, что станет новым этапом развития образования в нашей стране.

ЛИТЕРАТУРА

1. В Стерлитамаке создали платформу электронного обучения. – [Электронный ресурс]. – URL:
2. <http://srgazeta.ru/2016/03/oblachnaya-shkola/>
3. Катаев А.В., Шабалина О.А. Открытая модель игрока для оценки знаний и навыков в компьютерных обучающих играх. Известия Волгоградского государственного технического университета. 2011. - С. 79-85.
4. «Облачная школа» в Стерлитамаке. – [Электронный ресурс]. – URL:
5. http://strmama.ru/clubs/31_-oblachnaja-shkola-v-sterlitamake.html
6. Обучающие игры: их функции, особенности и основные виды. – [Электронный ресурс]. – URL:
7. <http://www.pws-conf.ru/nauchnaya/lss-2007/360-edagogicheskoe-soprovozhdenie-socializacii-lichnosti/8024-obuchayushchie-igry-ih-funkcii-osobennosti-i-osnovnye-vidy.html>
8. Проект «Облачная школа». – [Электронный ресурс]. – URL:
9. <https://cloud-school.ru>